

XR SHOWCASE

教學發展中心 113 年執行教育部智慧創新關鍵人才躍升計畫，為不同背景學生設計加值軟體技術應用能力，規劃並推動「混合實境與人機互動」與「金融科技」微學程。為鼓勵本校學生運用所學程式相關實作知識之跨域整合學習，以及培育跨域團隊合作能力，與 XR 跨域專題課程合辦 XR Showcase 競賽活動。

一、競賽主題

競賽主題為「XR」，包含擴增實境（AR）、虛擬實境（VR）與混合實境（MR），凡作品以 XR 設備呈現與互動者即可報名參加競賽。

二、參賽資格

1. 本校在學學生，可跨科系組隊參加，每隊 3-7 名。每隊資訊領域學生人數以不全為資訊系學生為原則，自行選出 1 名隊員擔任隊長(活動聯繫窗口)。
2. XR 跨域專題之修課學生。

三、競賽獎項與獎金

獎項如下

1. XR 金獎：獎金 12,000 元，獎狀每員 1 紙。
2. XR 銀獎：獎金 9,000 元，獎狀每員 1 紙。
3. XR 銅獎：獎金 7,000 元，獎狀每員 1 紙。
4. 技術特別獎：獎金 3,000 元，獎狀每員 1 紙。
5. 創意特別獎：獎金 3,000 元，獎狀每員 1 紙。
6. 呈現特別獎：獎金 3,000 元，獎狀每員 1 紙。
7. 最高人氣獎：獎金 3,000 元，獎狀每員 1 紙。
8. 最佳夥伴獎與勇氣獎(10 名)：每員獎金 1,000 元及獎狀 1 紙。

獎項說明

- 由總分前三高的組別分別獲得 XR 金獎、XR 銀獎、XR 銅獎。
- 未獲 XR 獎的作品，整體呈現最高分者獲得呈現特別獎，創意表現最高分者獲得創意特別獎，技術應用最高分者獲得技術特別獎。
- 現場觀眾投票數最高之作品獲得最高人氣獎。
- 最佳夥伴獎（特別個人獎項）由 XR 跨域專題課堂互評成績決定。

四、競賽程序與時程

競賽分初賽、決賽兩階段評審，初賽從 XR 跨域專題課程作品參與決賽、校內徵件採線上報名擇優參與決賽，總件數 12 件，於 6/19 決賽採現場展示，並接受評審問答。

活動階段	活動時程	說明
公告報名及作品初賽資料繳交	113.04.25-05.27	校內徵件採線上報名、收件，由評審選出至多 4 個作品進入決賽。需繳交資料請見(繳交資料)。
公布初選結果	113.06.06	公布入圍決賽的 4 個作品
作品決賽資料繳交	113.06.10	需繳交資料請見(繳交資料)
決賽日	113.06.19	浩然圖書館六樓現場實體展示作品。進入決賽組別須參加上午的設備安裝測試，下午展示及觀眾體驗，開幕式，評審展示(時間約 10 分鐘)，講評及頒獎。詳細決賽時程及內容請見通知信。需自行準備展示設備(電腦、XR 設備等)。

五、評分標準

1. 整體呈現 (40%)
2. 創意表現 (30%)
3. 技術應用 (30%)

六、報名方式

採線上報名，連結：<https://forms.gle/4yPFJDP4tdwRuSKt7>

報名截止日：113 年 05 月 27 日中午 12:00。

七、繳交資料

5/27 前需繳交作品初賽資料。若入圍決賽，則需於 6/10 繳交作品決賽資料。可繳交雲端下載連結。

- 壓縮檔：2024XRShowcase_<隊長學號>_<作品名稱>_<初賽/決賽>
(例：2024XRShowcase_310554001_樂光_初賽.zip)
- 內容：
 - <1> 2024XRShowcase_<作品名稱>_作品資料
 - 1.1) 作者資料(姓名、系所、學號、聯絡方式、團隊角色、分工情況)

- 1.2) 作品中文名稱
- 1.3) 作品英文名稱
- 1.4) Unity 及插件版本
- 1.5) 作品介紹 (150-300 字)
- 1.6) 展示空間需求 (例如：長寬高、互動空間腹地、一個 EC028 小間等)
- 1.7) 展示設備需求 (例如：電源 110V AC Power*2、*電腦*1、HTC Vive Pro*1 等)
- 1.8) 完整通關/操作/攻略說明

<2>2024XRShowcase_<作品名稱>_投影片 (投影片格式不限, 首頁必要資訊: 作品名稱、姓名、系所、學號)

<3>2024XRShowcase_<作品名稱>_Unity 專案檔 (此應為一個完整專案檔的資料夾)

<4>2024XRShowcase_<作品名稱>_Unity 執行檔 (此應為一個含 exe 執行檔的完整資料夾)

<5>2024XRShowcase_<作品名稱>_Demo 影片 (影片格式不限, 至少 1080p)

<6>2024XRShowcase_<作品名稱>_美術圖 (圖片格式不限, 全螢幕截圖或輸出最具代表性的畫面)

注意事項

1. 參賽者有下列情形之一者, 主辦單位有權取消其參賽及得獎資格, 並追回獎金、獎狀等。如造成第三者權益損失, 參賽者須自行負擔法律責任:

- (1) 不符合本競賽之參賽資格。
- (2) 參賽作品曾以任何形式公開販售或上架。
- (3) 獲得國內外其他同質競賽獎項。
- (4) 參賽作品有抄襲、仿冒, 或經人檢舉告發由他人代勞有具體事實者。
- (5) 參賽所提報之各項資料有虛偽不實者。
- (6) 參賽期間曾有影響其他參賽者造成競賽不公之行為。

2. 參賽者多於一人時, 智慧財產權之歸屬與分配, 由參賽團隊自行決定。

3. 參賽團隊同意無償授權主辦單位使用其製作成品過程之相關素材資料, 進行宣傳、推廣等非商業用途, 且競賽結束後主辦單位仍得不限時間、次數、方式使用於上述用途。

4. 凡送件參賽者, 即視為同意遵守本競賽之各項規定及評選委員會所決議之各項規則與評選結果, 主辦單位保有對競賽辦法規定解釋、變更、修改、調整及終止等相關權利。

5. 活動事項如有未盡事宜, 主辦單位亦保有補充、修改等相關權利, 有權以公告方式修改之, 並以最新公告為準, 不另行通知。

主辦單位：教學發展中心

協辦單位：資訊工程學系、應用藝術研究所、傳播與科技學系

指導單位：教育部智慧創新關鍵人才躍升計畫、教育部高教深耕計畫

聯絡窗口

計畫助理 劉庭瑄 (03)5712121 分機 50142

ting122@nycu.edu.tw

交大校區 科學一館 122 室